迷宮クロニクル
Make You Chronicle!!
Vol:4 モンスター？モンスター!!
エンカウントが止まらないッ!!
第一期迷宮クロニクルの最後を飾る第4弾！ 今回は『モンスター？ モンスター！！』と銘打って、新モンスターを大量投入だ。
モンスターといえば、GMだけど、プレイヤーだってモンスターを使いたいんだもん！ というわけで、モンスターを使う新
ルールも紹介するぞ！ そしてもちろん、コミック、小説、シナリオ、カードも付属して、M R（モンスターレート）は上昇中！！

迷宮クロニクルとは

迷宮クロニクルとは、「迷宮キングダム（HOBBY BASE刊）」をサポートするサプリメントのシリーズです。

はじめに

本書『迷宮クロニクル』に収められているデータを使用する場合、本書、もしくは本書に付属するカードなどを、他のプレイヤーやGMに見せられる形で所有していなければなりません。それらを、ゲームの会場に持ってきていないプレイヤーに対して、GMはいつでもその使用を禁止させることができます。

追加データ

施設やアイテム、トラップなどで、様々なカテゴリの中からランダムに何かを1種類決めるような場合、GMは次のいずれかの処理を選択してください。

●基本ルールブックのものしか使わない
ランダムで何かが選ばれる場合、その選考対象から追加データは除外される
●完全にランダムに決める
サイコロを1個振り、奇数ならルールブックのデータから、偶数なら追加データから選ぶことにする。追加データから選ぶことになった場合、『迷宮キングダム』ルールブック9ページを参考にして、各データにサイコロの目を割り振ってから、サイコロを振る
●追加データになった場合、自由に決める
サイコロを1個振り、奇数ならルールブックのデータから、偶数なら追加データから選ぶことにする。追加データから選ぶことになった場合、そのイベントを発生させた者が任意に好きなものを選ぶ

NEW JOB !!!
BEAST TAMER

ごあいさつ

いつの間にやら、第一期迷宮クロニクル最終回！ 今回は、今までの迷宮クロニクルのまとめとなる、キャンペーン最終話を収録しております。まだ過去のシナリオを遊んでいない人は、これを機に、ぜひ遊んでみてくださいね。そして、6月には、現在目下制作進行中の大型サプリメント『げっちゅー★キングダム！』が発売予定。こちらもお楽しみに♪

迷宮クロニクルVol.4
平成17年4月20日　初版発行
編集：冒険企画局
発行人：田中　昇
発行所：HOBBY BASE
〒111-0051　東京都台東区蔵前3-13-13　NRビル8F
TEL：03-5822-5081
印刷：株式会社ポートサイド印刷

■スタッフ

●編集
HOBBY BASE　長田崇
冒険企画局　河嶋陶一朗／池田朝佳
●ゲームデザイン
河嶋陶一朗（冒険企画局）
●コミック
速水螺旋人
●ノベル
池田朝佳（冒険企画局）
●フレーバーテキスト
河嶋陶一朗（冒険企画局）
●シナリオ
河嶋陶一朗（冒険企画局）
●イラスト
表紙：
ふる鳥弥生
ジョブ：
岡本晃
モンスター：
うっかり
吉井徹
菊地且典
落合なごみ（冒険企画局）
ノベル挿絵：
吉井徹
●デザイン
イケダサトシ（冒険企画局）

Open Dice Kingdom

オープン ダイス キングダム

4th Conquest（だいよんわ）
「獣殺しのサーガ」

画：速水螺旋人

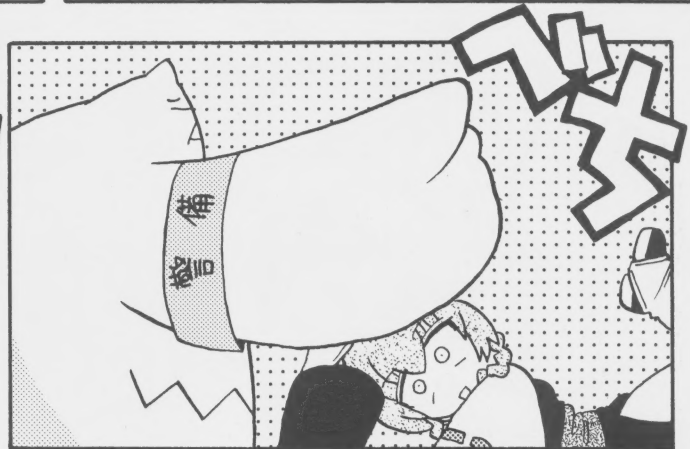
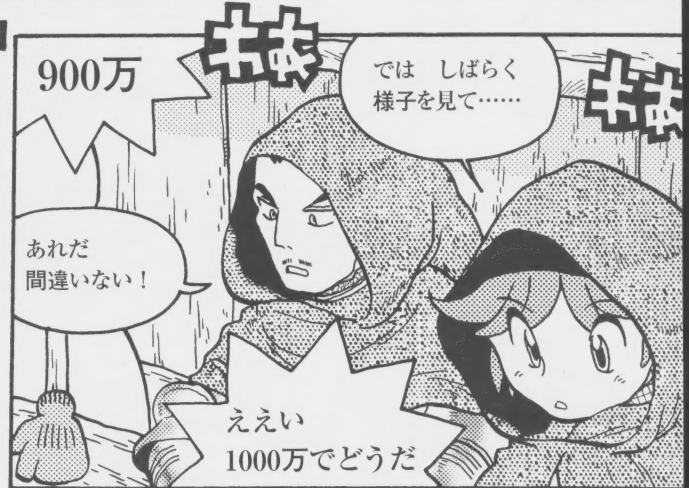
はやく国に
帰りましょうよー

待て待て

OPEN DICE KINGD
ううう――
う――
うう――
ガッ
ガッ
なにを
うなってますの
スタニスラフ？
お腹でも
痛みますの？
そんなお腹は
取っちゃえば
いかがかしら
カチューシャ姫さま
我が国は現在
とっても貧乏でして
当分
おかずは
キンギョかな
直線主義ドワーフの
噂もありますから
その備えも必要ですし
財政は
スタニスラフの
責任やな！
金なら略奪して
くれば良かろう
ほほう
キンギョは
いやあぁ
最近　余計な買い物ばかり
しているのは誰でしょうねぇ
カチューシャさま　テオドラさん
リリィさん？
あら　処刑用具は
生活必需品
ですのよ！
鳥居強右衛門
わがビクトリー教では
「軍拡は一時の恥
軍縮は一生の恥」
と言うぞ
つまりこれは
軍拡の重税で民が
苦しんでもそれは一時の
ことという意味で
先軍政治と
ゆー奴だな！
ウチなんも
買うてへんで！
あっはっはっ
バクチで
すっただけや！
……
次は取り戻す！
倍にして
返すさかい！
おこづかい！
このままでは
ハグルマに
借金するしか
ないですよ⁉
なにか儲け口を
考えてくださいッ‼
騎士バグラチオンさまが
おかえりです！
ごはーっ
ごわーい

武者修行に出ていたうちの騎士ですよ
バグラチオンて誰だ？
「勝てば官軍の」バグラチオンさまだッ
一年ぶりにバグラチオンさまが帰られた!!
修行中　あるときはメバチエルフの姫君を救い茸ドラゴンをちぎっては投げはたまた天階で天使と立ち合い致し　深階では家臣になれと言われましたが云々
姫さまにおかせられましては　ごきげんうるわしゅう
よくぞ無事に帰りましたバグラチオン
盗られた！
さてリリィお前に預けていったわが魔剣ズヴェルボイを受け取らねばな！
あっそり
あらへん！

オークションに
出されてしもてん！
ダンジョンヲタクに
盗まれてな――
火の用心
騎士がレディを
殴れるかッ
宦官だけど
ななな　なんで
僕が殴られるん
ですかああ
逆らわない方が
良さそう
ですわね
取り戻しに行くぞ
ついて来い!!
「ハンマー・オブ・コジンスキー」！
500万ゴールドから！
え～～　次は
バークシャー・オークション会場
……猫魚迷宮湖

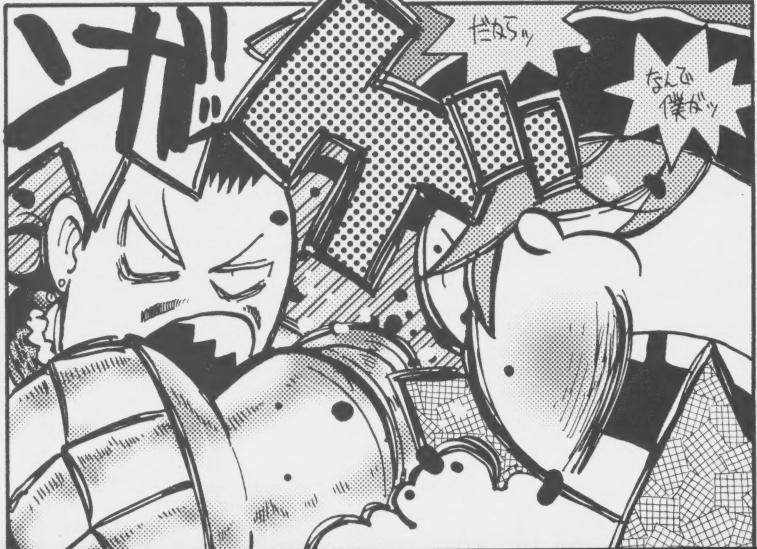
いや
800万だ
650万
600万
じゃあ買うなよ
タコ頭ッ
去年「聖グロスマイスターの剣」が
発見されたから、レア度は
下がってる筈だぞ
死霊に威力を発揮する
聖なるハンマーです！
では　しばらく
様子を見て……
900万
あれだ
間違いない！
ええい
1000万でどうだ
はい
900万ゴールドで
落札！
次も大物ですよ！
なんと伝説の魔剣
「獣殺し（ズヴェルボイ）」が出ました！
オープンダイス王国は
古来の伝統に
帰り…
ELAN VITAL!
攻撃以外の
法則は　これを
廃すッ
しまった
テオドラさんを
忘れてたあ
きゅう
あ～～～～
ばれてしまっては
仕方ありませんわね

ああきみ
実はその剣は
もともと俺の物でな
証明できないでしょう
バカですか
あなた
ジリ
ゴゴ
ジリ
かくなるうえは
強行手段しか
ありませんわね！
それは騎士道に反します
まずは穏便に誤解を
解いてもらいましょう
騎士を……
侮辱
するかーッ
MASSACRE!!
キャー
キャー
HELP!
ああッ
おんがあああ
あああ

我が先祖伝来の
ズヴェルボイがッ
ええい　騎士の情け
行かせてくだされー！
ムキーばたばた
いや このおっさんは平気やろ
だめ――
溺れちゃい
ますわよう
がっちゃがっちゃ
お？
ゴボゴボゴボゴボゴボゴボ
ざざざ
ざん
ざば――――ん
おおおおお!?
ASTOUNDING!

いや　湖の精どの
俺が落としたのは
それではない

わが父も　祖父も
手にとり　主君のために
戦ってきた剣だ

いかなる宝をもってしても
かえられるものではない

いわば
騎士の名誉の
ようなもの

迷宮クロニクル

今回の迷宮クロニクルは、宮廷や王国全体を強化する2種類のジョブを紹介するぞ。怪物を使役する「猛獣使い」と、強い武器を育てる「刀匠」だ！

上級ジョブ

上級ジョブとは、本書などで今後追加される新しいジョブの種類である。通常のジョブと同様に扱うが、冒険を繰り返さないと、このジョブを選ぶことはできない。

上級ジョブになりたいＰＣは、その転職条件を満たした上で、【転職所】の施設を利用すること。このとき、複数の能力値ボーナスのある上級ジョブになった場合、そのすべての能力値ボーナスを適用すること。能力値ボーナスが「＋２」のように書かれているものは、１点ではなく、２点加える。

また、逸材の場合、キャンプイベント表や王国変動表の結果で上級ジョブの逸材を手に入れたり、【高級住宅街】や博士の逸材を使用して、逸材のジョブを上級ジョブに変更することができる。

上級ジョブ

猛獣使い

Beast Tamer

転職条件：3レベル以上、自国にモンスターの《民》がいる、何らかのモンスターに対して《好意》を1点以上もっている

能力値ボーナス：〔魅力〕〔探索〕

スキルグループ：召喚、交渉

逸材としての効果：（常駐）この逸材を手に入れたとき、好きなモンスターのカテゴリ1種類を選ぶ。そのカテゴリのモンスターが、自国の《民》になったとき、その《民》を、永続的に好きなジョブの逸材として扱うことができるようにする

怪物を操る専門家。自国にいる怪物を調教して、戦力や労働力として使役することができる。猛獣使いのいる王国では、巨鬼(オーガ)が門番を勤める砦やドワーフが槌を振るう鍛冶屋、箱入り娘が後宮でがんばる姿など、幻想的(ファンタスティック)な光景を見ることができるだろう

スキル／ジョブ

怪物回し／Beast Handling

タイプ	対象	判定
常駐	本文参照	〔探索〕／7＋そのモンスターのレベル

自分が迷宮にモンスターの《民》を連れてきている場合、戦闘開始時に上記の判定に成功すると、その中から１体だけ、モンスターを自軍の好きなエリアに配置できる。その場合、自分の順番になったら、自分かモンスターのどちらか１体の移動と行動処理を行う。モンスターを操作する場合は、その性格の制限の範囲で行うこと（割り込みや補助のスキルは自由に使える）

S-J026　迷宮キングダム　illustration:OCHIAI NAGOMI

上級ジョブ

刀匠

Vulcanus

転職条件：3レベル以上、【合成】か【修理】のスキルを修得している、自国に【鍛冶屋】の施設がある

能力値ボーナス：〔探索〕〔武勇〕

スキルグループ：科学、迷宮、道具

逸材としての効果：（常駐）この逸材を手に入れたとき、好きな武具アイテム1つを選ぶ。【鍛冶屋】の施設を使って、そのアイテムのレベルをあげるために必要な素材の数が、［次のレベル×5］になる

武器造り専門の迷宮職人。彼らは、迷宮化現象を利用して業物(わざもの)を造り出す。武器のカーネルを活性化して、迷宮化現象の影響を受けやすくするのだ。そうした武器は、使用者の叙情詩に残る一撃を記憶して、自らの姿を変貌させる。百万迷宮の武器職人は、冒険を通じて迷宮の中で武器を育てるのだ

スキル／ジョブ

業物／Celebrated Weapon

タイプ	対象	判定
計画	アイテム	〔探索〕／9＋そのアイテムのレベル

宮廷の装備している武具アイテムの中から好きな１つを選び、上記の判定を行う。成功すると、そのアイテムは「活性化」し、失敗すると、そのアイテムは破壊される。「活性化」したアイテムを使って命中判定を行い、絶対成功すると、そのアイテムのレベルが永続的に１上がる（最大で装備しているキャラクターのレベルまで）。「活性化」は、そのゲームの間持続する

S-J027　迷宮キングダム　illustration:OCHIAI NAGOMI

GM用データ

今回は、モンスター12体と、新たなモンスターに関するルール、そして、GMのためのモンスター運用ガイドラインを紹介するぞ。これで、プレイヤーたちに気兼ねすることなく、モンスターにアイテムを装備させたりできるぞ！　また、新モンスターは、いつも通り、凶悪なスキルを修得している連中が多いぞ。中でも、一斉に襲いかかると命中率が上昇する【群れ】や《希望》を余分に吸い取る【希望喰い】など、新たに追加された「一般的なモンスタースキル」はどれも激烈！　こんなのが「一般的」になった日には、滅亡する王国が続出しちゃうかもね（キシシシシ）

モンスター使用上のガイドライン

基本ルールブックでは、不明な部分を明確にするとともに、モンスターをより有効利用するためのガイドラインを紹介する。GMは、シナリオの演出上、下記のガイドラインに不都合を感じた場合、それを無視してもかまわない

●モンスターの民（PCたちの場合）

モンスターの《民》は、王国シートの逸材欄で管理するが、王国に残せば【国民】の中に数えることができる。また、PCたちが望めば、通常の《民》と同じように、《配下》として迷宮に連れていくことができる。このとき、《配下》を消費するような効果が発生したら、その《配下》の持ち主は、どの《民》が消費されたのか、消費された数の範囲内で自由に選ぶことができる

●モンスターの民（GMの場合）

シナリオ上、【憑依】や【魔物使い】を使うモンスターが登場する場合、そのモンスターの国に、どんなモンスターの《民》がいるかを決定しなければいけない。

基本的に、そのシナリオのマップ上にいるモンスターは《民》として扱う。またGMは、基本ルールブックp.95に書かれている「マップの支配者」の配置制限に余裕があれば、それ以外のモンスターを《民》として設定することもできる。「マップの支配者」がいる部屋のモンスターのレベル合計に、《民》にしたいモンスターのレベルも加えてシナリオを設計すること。この時、配置できるモンスターのレベル上限は無視する。また、【憑依】や【魔物使い】を使用するモンスターと同じ種族カテゴリのモンスターを《民》にするなら、レベルは半分の値として計算できる。ランダムエンカウントなどで、GMの準備が万全でない状況で【憑依】や【魔物使い】を修得したモンスターが現れた場合、同じ種族カテゴリのモンスターの中からランダムに1体を選び、そのモンスターが《民》にいるものとして扱うこと。

《民》として設定されたモンスターは、【憑依】や【魔物使い】などのスキルを使用しなければ、基本的にシナリオに影響せず、マップ上には存在しないものとして扱う

●モンスターの装備

モンスターは、キャラクター同様、アイテムを装備することができる。このとき、装備できるアイテム数は2個までとする。武具アイテムを装備した場合、射程や威力は、その武具アイテムのものを使うか、本来の自分のものを使うか、攻撃の「使用する武器の決定」のタイミングでGMが選択すること。

シナリオ上、モンスターにアイテムを装備させる場合、そのモンスターのレベルを上昇させたものとして扱うこと。コモンアイテムなら1個につき1レベル、レアアイテムなら1個につき3レベル上昇する。アイテムはすべて0レベルとして扱い、戦闘終了時に破壊される

●モンスターの感情

モンスターは、PCと同様に、様々なキャラクターに対して《好意》や《敵意》を抱くことができる。同様に、人間関係を結んだり、協調行動を行うこともできる。

シナリオ上、モンスターに《感情》を設定する場合、2点につき、そのモンスターのレベルが1レベル上昇しているものとして扱う

●不確定名

GMは、一部のモンスターのデータを非公開にして戦闘を行うことができる。ただし、最低でも遭遇したモンスターの種族名は宣言しなければならない。こうした、便宜的に宣言される種族名のことを、不確定名と呼ぶ。

GMは、1シナリオにつき、宮廷の平均レベルと等しい回数まで、モンスターを不確定名で呼称することができる。また、自作したオリジナルモンスターは、その制限の範囲外で、自由に不確定名にすることができる。

PCは、支援行動として、知名度判定を行うことで、不確定名のモンスターの正体を明らかにできる。知名度判定は、〔才覚〕で行い、難易度は不確定名モンスターが、1～5レベルなら9、6～10レベルなら11、11～15レベルなら13、16～20レベルなら15となる。PCが判定に成功したら、GMはそのデータを公開すること

一般的なモンスタースキル

基本ルールブック、p.107で書かれている一般的なモンスタースキルに下記のものを修正・追加する。

●挟撃

（常駐）同じエリアに【挟撃】を持っているキャラクターがいれば、命中判定の達成値と威力が1点上昇する。この効果は累積しない

●策士

（常駐）相手の作戦判定の難易度が3点上昇する。この効果は累積しない

●魅了

（支援）戦闘中、自分と同じエリアにいる好きなキャラクター1体を選ぶ。そのキャラクターは、〔才覚〕で難易度［このスキルの使用者の〔魅力〕+5］の判定を行う。失敗した場合、【魅了】の使用者は、未行動、行動済みに関わらず、即座にそのキャラクターを操作して、移動と行動の処理を行う。この時、《民の声》は使用できない。行動が終了すると、そのキャラクターは行動済みになる

●群れ防御

（割り込み）誰かがダメージを受けたときに使用できる。自分の《配下》を好きなだけ減少させる。減少させた《配下》の数と同じ値だけ、ダメージを減少させる

●鬼神の一撃

（常駐）このキャラクターの攻撃に対して、【兵士】を使用する場合、《配下》がさらに1D6人消費される

●群れ

（常駐）戦闘中、同じエリアに、自軍の同じ名前のモンスターが自分以外に1体いるたびに、命中判定のとき、サイコロを余分に1個振ることができる（最高でそのモンスターのレベルと同じ個数まで余分に振れる）。

●ヨロイ

（常駐）ダメージを受けたとき、［自分のレベル×1/5］点のダメージを減少する（1未満にはならない）

●貫通

（常駐）このキャラクターの攻撃が絶対成功したとき、その目標の1マス後方のキャラクター1体に対し、攻撃を行うことができる

●希望喰い

（常駐）このキャラクターがいるバトルフィールド上で、《希望》を消費する場合、さらに1点余分に《希望》を消費しないと、その効果を使用できない。この効果は累積しない

追加モンスター

今まで追加の無かった妖精カテゴリに、【小人さん】と【レーシィ】という2体の新モンスターが一気に登場。可愛い外見にだまされるな！

追加モンスター

忘れちゃならない、『まよキン』自慢の色物系モンスターも超充実。イヤ～な能力満載で、どいつもこいつも、戦いたくないヤツばかり!!

追加モンスター

そして、支配者クラスのモンスターも強豪が勢揃い。GMのみんなは、これらのモンスターから、シナリオのネタを考えてみても面白いかも

モンスター／魔獣

レベル 14

猿神/Hanuman

武勇	射程	威力	回避値	HP
10	2	3D6+5	15	35

性格：狡猾　素材：革

【貫通（モ）】【早足（モ）】【突撃（肉）】
【モンキーマジック（モ）】（支援）戦闘中、同じエリアにいる好きなキャラクター1体を選び、そのキャラクターが修得しているスキル１種を選ぶ。《希望》１点を消費すると、その戦闘の間、そのスキルを未修得の状態にする
【モンキーパンチ（モ）】（常駐）同じエリアにいるキャラクターを攻撃するとき、自分の威力が1D6点上昇する

M-093　迷宮キングダム　illustration.KIKUCHI KATSUNORI

モンスター／死霊

レベル 15

屍術師/Deathnologist

武勇	射程	威力	回避値	HP
5	2	2D6+3	11	50

性格：狡猾　素材：魔素、情報

【困惑（モ）】【希望喰い（モ）】
【屍学（モ）】（常駐）戦闘中、効果を発揮する。自軍の【死なない体】を修得しているモンスターの性格を「狡猾」に変える。また、自軍の【死なない体】を修得しているモンスター全ての威力が２Ｄ６点上昇する

偉大なる死霊術師には及ばぬものの、屍学を学び、死を超越した不死人。「死」を弄び、多くの屍奴隷を生み出す

M-094　迷宮キングダム　illustration.YOSHII TOHRU

モンスター／魔獣

レベル 16

ベヒモス/Behemoth

武勇	射程	威力	回避値	HP
10	1	5D6+4	14	70

性格：愚か　素材：肉、革

【鬼神の一撃（モ）】【範囲攻撃（モ）】【突撃（モ）】【ヨロイ（モ）】【希望喰い（モ）】
【大食（モ）】（常駐）回復アイテムを装備しているキャラクターを攻撃するとき、自分の威力が1D6点上昇する

迷宮内で確認されている生き物の中でも、一、二を争う巨体を誇る。また、その異常な食欲も有名で、その別名は「王国喰らい」。餌となる王国を求めて迷宮内を彷徨う

M-095　迷宮キングダム　illustration.YOSHII TOHRU

モンスター／天使

レベル 16

3mの宇宙人/Flatwoods Monster

武勇	射程	威力	回避値	HP
7	3	4D6+1	13	50

性格：狡猾　素材：情報

【鬼神の一撃（モ）】【希望喰い（モ）】【潜行（モ）】
【アブダクション（モ）】（常駐）このキャラクターの攻撃が成功したとき、その目標は〔才覚〕で難易度11の判定を行う。失敗すると、《配下》が3D6人減少する

人間の想像の範囲を越えた高層より降臨した天使の一柱。非常に強力なカーネルの１種で、降臨しただけで周囲の地形を変化させ、渦巻状迷宮を発生させるという

M-096　迷宮キングダム　illustration.KIKUCHI KATSUNORI

迷宮キングダム　11th. Conquest

邪神の見る夢（前編）

プレイ人数：4人　対応レベル：7レベル
プレイ時間：3時間　シナリオ制作：河嶋陶一朗

シナリオ概要

王宮の北、深階の神殿跡。宮廷はその周辺で「エルフの姿を目撃した」、という報告を民や兵たちから受ける。調査に乗り出した一行を待ち受けていたのは、顔なじみのあの人物による襲撃だった……。「ご無礼！」

はじめに

このシナリオは、7レベルのPC4人の宮廷でプレイすることを推奨します。過去の迷宮クロニクルに収録されたシナリオを続けて遊んだ場合の最終話としてデザインされているため、その中で遊んでいないシナリオがある場合、登場するNPCや舞台となる場所を幾つか修正する必要があります。

プロローグ

2ヶ月前、キミたちの王国を怪物の大軍勢が襲った。駆けつけた勇者の助成もあり、何とか怪物たちは退けたのだが……

「我らが王の復活が……」

その時、敵将が最期に漏らした言葉が、耳からこびりついて離れない。

王国は、怪物の再度の侵攻に備え、戒厳令がしかれています。《民》たちは、いつやってくるかもしれない、怪物たちの襲撃に怯える日々を送っています。

そんなある日、騎士やニンジャなど、国防に関わるクラスのPCは、部下から、王国領内で【エルフ】の姿を目撃したという報告を受けます。その場所は、『迷宮クロニクルVol.1』収録のシナリオ『迷宮洪水注意法』でPCたちが救った北の村です。

●北の村

宮廷が、北の村を訪れると、そこは奇妙な気配がたちこめています。気配の原因を探すと、『迷宮洪水警報』のA2の部屋が原因ということが分かります。A2の部屋に行った者は全員に、〔探索〕で難易度9の判定を行わせてください。失敗したキャラクターは、唐突に意識を失いそうになります。《HP》を1D6点消費させてください。

どうやら、深階につながる【エレベータ】に原因があるようです。【エレベータ】を調べようとした場合、それを止めようとする人物がいます。シルヴァチェインです。特殊イベント「ご無礼」を行い、シルヴァチェインたちと戦闘を行ってください。この戦闘は自動的に敵の奇襲扱いとなります

●特殊イベント：ご無礼

描写：**突如現れた勇者とその従者は、「ご無礼」と言うと、背後から襲いかかってきた**

イベント：勇者一行との戦闘です。バトルフィールドへの配置は、宮廷から行ってください。シルヴァチェインは右のデータを、アロウは【暴帝】、愛馬は【ヒュドラ】のデータを使います。戦闘が終了すると、特殊イベント「断末魔」の処理を行ってください

●特殊イベント：断末魔

描写：**勇者一行を倒して、ほっとするのもつかの間。倒したはずのシルヴァチェインが、亡者と化して国王に襲いかかってきた。**

白刃一閃。そして、悲鳴が上がる。

「間に合いましたな」

そこには、亡者の一撃を受け流し、ニヤリと微笑むシルヴァチェインの姿があった。

イベント：シルヴァチェインは、自分の姿をした何かを斬り捨てると、事情を説明します。

「結論から言うと、目撃されたエルフや私の偽物どもは、邪神が見る『夢』が実体化したものだ。以前にこの場所で、深階の邪神を目覚めさせる儀式が行われていたことをご存じか。ある宮廷の活躍によって儀式は中断させられたものの、一部は成功していたらしい。何と、邪神の心と昇降機が繋がってしまい、その『夢』が漏れだしているようなのだ。このままでは、この地一帯が『夢』に呑み込まれてしまうのも時間の問題」

ここで、PCたちは「我らが王の復活が……」という言葉を思い出します。

「左様。あの怪物どもは、邪神復活を望む邪悪な者どもだ。中には、この地一帯が『夢』に呑み込まれるのを恐れて、邪神を『起こす』のに荷担した者もいるようだが」

そして、シルヴァチェインは、この地を救いたければ深階に赴き、眠れる邪神アモンを倒さねばならない、と宮廷に告げます。そして、人間が深階に赴くなら、彼の古い友人である「淑女」ニーニアンの助成が必要だ、と忠告します。宮廷がニーニアンの住処に行くことに決定したら、プロローグは終了です。通常通り、王国フェイズを行ってください

●出発

ニーニアンの住処がある迷宮は、王国から南に1マス、東に2マス離れたマップにあります。全部で3回、2D6を振り、それぞれ道中イベント表の結果に従ってください。ただし、このとき、道中イベント表の「7」の項目を下記のように変更します

7：邪神復活を口々に唱える怪物たちの群れが現れる。宮廷の平均レベルを8として、ランダムエンカウントの処理を行うこと。バトルフィールドへの配置は、宮廷から行う

迷宮フェイズ

●B1：会場入り口

描写：**「秘密クラブ。会員のみ」入り口に、そう書かれた門を開けると、そこは、待合室のようになっていた。客の荷物を預かるロッカーの他には、身体検査用だろうか、様々な機械が置いてある**

イベント：ロッカーの捜索に成功すると、一匹の紳士然とした【小鬼】が隠れているのが分かります。彼に話を聞くと、ここは怪物専用のオークション会場であり、どこかの宮廷の馬鹿が、大虐殺を行っていったということを教えてくれます。彼をおどすと、ランダムにレア武具アイテム1個を渡します

●B2：猫魚迷宮湖

描写：**部屋に入ると、思わず目がくらんだ。眼下には、巨大な湖が広がっている。足を踏み外せば、湖に真っ逆さまだろう……　部屋の中心部は劇場のようになっており、怪物たちの無数の屍が見える。宮廷が、一歩踏み出すと、死体の中から何かが飛び出したッ!!**

イベント：戦闘が終了すると、シルヴァチェインが湖に向かって、「ニーニアン～」と呼びかけます。しかし、彼女は出てきません。PCたちの誰かが、何かアイテムを湖に投げ込むと、「われは迷宮湖の精霊なり。そこな人間どもよ～、汝が落としたのは、この金の（アイテム名）か？　それとも銀の（アイテム名）か？」と言いながら、彼女は登場します。彼女は旧友に挨拶をすると、用件を尋ねます。PCたちが、深階行きの手伝いを頼むと彼女はしばし悩み、こう答えます。

「汝らの願いはよく分かった。いや、正直なところ、われ以外の神がどうなろうと知ったことではないし、あのいびきがはた迷惑なアモンはわれも大っ嫌いじゃ。しかしだな。汝らが、アモンを確実に倒せなかったら、次にとばっちりを受けるのはわれ。せめて、その実力を見極めさせてもらおうか」

そう言うと、彼女は眷属と共に襲いかかってきます。ニーニアンと【天使魚】2体、【群狼】4体が戦闘に参加します。戦闘が終了すると、終了フェイズになります

エピローグ

王国に帰る道中、あなたがたは、戦いの後のニーニアンの言葉を思い出す。

「汝らの実力はよく分かった。われ相手にここまでやれるのなら、アモンの小僧なぞ、恐るるに足らんだろう。準備が整い次第、再び猫魚湖まで来なさい。われが、直々に深階へ連れていってやろうではないか」

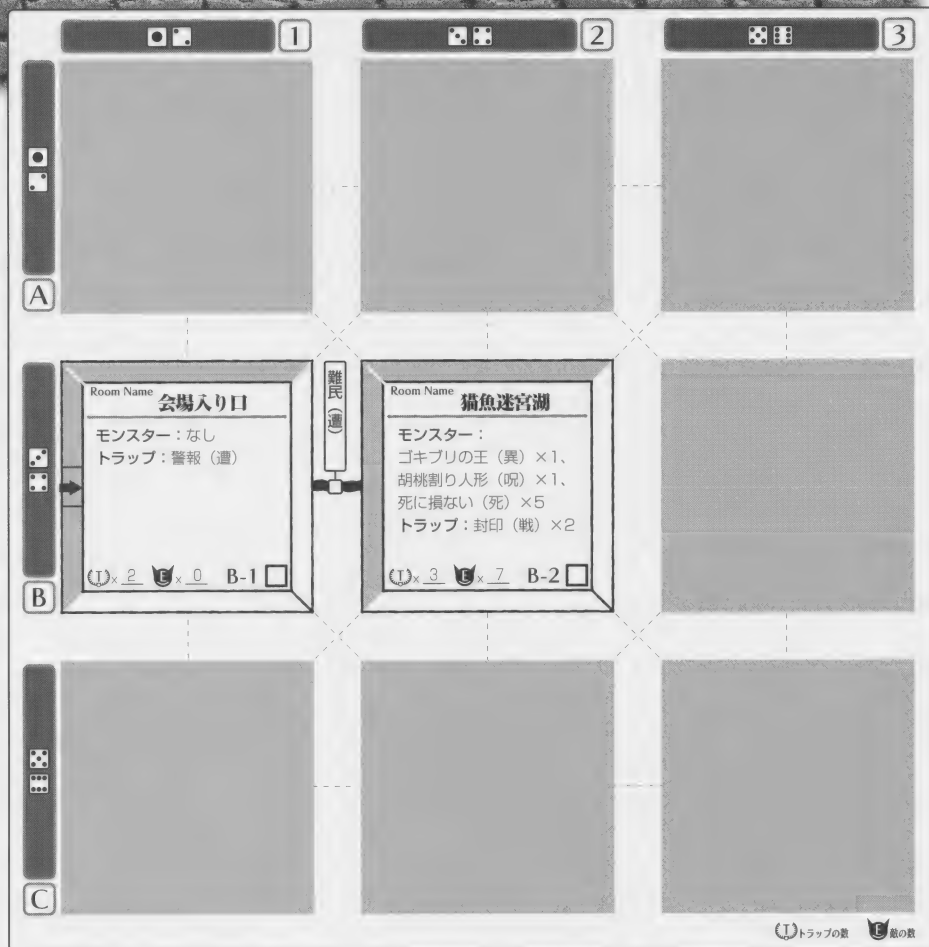
未知の領域である深階に思いをはせていると、王国から傷だらけの伝令がやってきた。

「国王陛下に申し上げます。陛下の留守を狙い、王国に怪物の大群が現れました！　急いでお戻りください！」

通常通り、終了フェイズを行った後、「邪神の見る夢（後編）」に続きます。

Haven of Neenean

ニーニアンの住処

シナリオの目的：ニーニアンと出会い、深階へ行くための助力をとりつける

ダンジョン概要：あるランドメイカー一行によって虐殺が行われた後のバークシャー・オークション会場。中央には、迷宮猫魚湖があり、湖の精、ニーニアンが棲んでいる

●**シナリオの傾向**
このシナリオは、王国フェイズは長く、反対に迷宮フェイズが短くなっている。腕に覚えのあるGMは、王国フェイズを幾つかのシーンに分けて、進行するといいだろう。全体的に王国が危機的状況にあることを強調して、いつもと違うシリアスな雰囲気を演出しよう

●**シナリオの再挑戦**
このシナリオは再挑戦可能だが、撤退するたびに、《民》が3D6人減少する

●**北の村について**
『迷宮洪水注意報』を遊んでいなかったり、PCが北の村を領土に加えていない場合、【エルフ】は王国付近にある北の村で目撃されたことに修正すること。また、騎士やニンジャが報告を聞いたとき、北の村に直接向かうのではなく、《民》を向かわせることにした場合、PCたちに、《民》が何人向かったのかを決めさせること。そして、派遣された《民》を1D6人減少させ、生き残りに「北の村でシルヴァチェイン様に襲われた」という報告をさせる。PCたちが、この情報を入手したら、「ご無礼」のイベントのシルヴァチェインとの戦闘で、1番最初のラウンドに、作戦判定を行わせよう

●**シルヴァチェインについて**
シルヴァチェインの登場するシナリオを1本も遊んでいない場合、彼は邪神の被害を止めるためにやってきた初対面の勇者として扱われる。彼は、この事態をどうにかできそうな、ランドメイカーたちに協力を申し出る

●**シルヴァチェインとの戦い**
シルヴァチェインは、基本的に【星剣】を使ってから、【大剣】で命中判定の達成値を下げつつ、攻撃を行ってくる。【暴帝（アロウ）】は【範囲攻撃】でできるだけ多くのPCを攻撃するが、PCたちが守りの形をとると、【死の行進】を使用する。【ヒュドラ（愛馬）】はできるだけ後方にいて、【ブレス】と通常攻撃を繰り返す

●**特殊な道中イベント**
ランダムエンカウントが大量に発生するようなら、GMは宮廷に逃走ができることを示唆すること。ただし、逃走するたびに余分にもう1回、道中イベントの処理を行う

●**ニーニアンの住処**
ニーニアンの住処は、本書に収録されている『Open Dice Kingdom』コミック第四話、『獣殺しのサーガ』に登場した猫魚湖である。基本的に、PCたちが訪れたのは、あの物語の直後という設定である。GMは、状況説明のため、コミックを活用するとよいだろう

●**猫魚湖での1度目の戦闘**
【封印】のトラップは、PC側の前衛と後衛に配置しよう。本陣に逃げ込んだら、【ニーニアン】の【地震】の出番

●**ニーニアンの問い**
湖から登場したニーニアンの問いに答えるPCがいたら、その答えに合わせて、下記のようなイベントを起こしてもよいだろう。誰かが「金の（アイテム名）」と答えると、アイテムの代わりに[1D6×1]MG相当の金のアイテムをくれる。「銀の（アイテム名）」と答えると、そのアイテムにレベルがあれば、そのレベルが1点上昇したものをくれる。「普通の（アイテム名）」と答えると、「つまんな〜い」と言って【お弁当】を渡してくれる

●**ニーニアンとの戦闘**
【ニーニアン】や【天使魚】は、不確定名のルールを使用してみよう。【天使魚】には【星剣】や【ブレス】を修得させるとよい。『迷宮クロニクルVol.2』をお持ちなら、【風船ペンギン】の【破裂】もおすすめである

NPC

レベル 10 シルヴァチェイン

武勇	射程	威力	回避値	HP
7	1	1D6+3	10	25

性格：愚か　素材：鉄、情報

<騎士・勇者>10レベル
〔才覚〕1　〔魅力〕3　〔探索〕3　〔武勇〕7　ＨＰ25　回避10
スキル：武勲・決戦存在・乱舞・跳ぶ・鉄腕・すりぬけ・突撃・星剣・目覚めのキス
アイテム：大剣３レベル・乗騎・しゃべる剣・甲冑

国には仕えぬ放浪の騎士。世界の危機を救うため、今日も今日とて百万迷宮を彷徨い歩く。口癖は「ご無礼！」

Cha-013　迷宮キングダム　illustration.HAYAMI RASENJIN

モンスター／異形

レベル 10 ゴキブリの王/Lord of Roach

武勇	射程	威力	回避値	HP
8	1	2D6	14	35

性格：狡猾　素材：魔素、情報

【飛行（モ）】【外皮（モ）】【毒撃（モ）】【化神（モ）】【群れ攻撃（モ）】【群れ防御（モ）】【人類の敵（モ）】
【ゴキブリの群れ（モ）】（支援）戦闘中、好きなエリア１つを選ぶ。そのエリアにいるキャラクターは〔才覚〕で難易度10の判定を行う。失敗すると、そのキャラクターが持っている【お弁当】、【フルコース】、「肉」の素材が全て破壊される

女性ランドメイカーが嫌いなモンスター１位の座を独走中

M-029　迷宮キングダム　illustration.YOSHII TOHRU

モンスター／深人

レベル 14 ニーニアン/Neenean

武勇	射程	威力	回避値	HP
13	1	2D6+5	11	60

性格：奇妙　素材：魔素、革

【範囲攻撃（モ）】【鬼神の一撃（モ）】【ヨロイ（モ）】
【人類の敵（モ）】
【地震(モ)】(支援)敵軍の本陣にいるキャラクター全員は3D6点のダメージを受ける

猫魚湖の貴婦人。元々は深階の邪神の一柱だったが、人間の魔術師と恋に落ち、グランドゼロに住み着く。往事の力は失われ、性格は丸くなったが、人類の味方とはいえない

M-S014　迷宮キングダム　illustration.HAYAMI RASENJIN

迷宮キングダム　12th. Conquest

邪神の見る夢（後編）

シナリオ概要

深階へ行く手段を見つけた宮廷一行。しかし、彼らを待っていたのは、自国を襲う怪物来襲の報だった。倒しても倒しても、次々と蘇る怪物たち……歪んだ「夢」を終わらせるため、宮廷は、深階へと急ぐ

プレイ人数：4人　対応レベル：8レベル
プレイ時間：5時間　シナリオ制作：河嶋陶一朗

はじめに

このシナリオは、8レベルのPC4人の宮廷でプレイすることを推奨します。前ページの『邪神の見る夢（前編）』の続編となるため、それを遊んでからプレイしてください。

プロローグ

「国王陛下に申し上げます。陛下の留守を狙い、王国に怪物の大群が現れました！　急いでお戻りください！」

伝令を受け取ったキミたちは、急いで王国へ戻る。そこで目にしたのは、自国を蹂躙する怪物たちの群れ、そして逃げまどう民の姿だった。民を助けようと駆け出すキミたちの前に、立ちふさがる漆黒の影。

「おやおや、お早いお戻りで」

王国は、邪神の見る『夢』をカーネルとして、迷宮化が進んでいる状態です。宮廷の前に立ちふさがっているのは、「王国の記憶」が蘇らせたアズライトの『夢』です。彼は、『迷宮クロニクルVol.3』収録の『キングダム・チェイス』で慕っていた女性PCに向かって愛を告白し、再度、自分の花嫁となってくれるように嘆願します。戦闘になります。戦闘に参加するのは、【屍術師（アズライト）】1体と【死に損ない】10体です。バトルフィールドへの配置は、宮廷から行ってください。【死に損ない】は、いずれも、宮廷が過去に倒した雑魚モンスターの姿をしています。戦闘が終了すると、特殊イベント「報告」を行ってください。

●報告

描写：「くくく……『夢』の続く限り、我々は何度でも蘇ります……」

アズライトはそう捨て台詞を残して、消えていった。不安げなキミたちに、伝令が王国の状況を伝えにやってくる。それは、イヤな知らせばかりであった。

「民のうちの何人かが、エルフたちによって、深階へと連れ去られてしまいました。中には、星術師ホクト様やザカリアスのアリィ姫様までも……」

「倒したはずの怪物たちが、再び現れています。これでは、キリがありません！」

イベント：王宮に次々と、絶望的な報告が入ります。15人の《民》とホクト、そしてアリィが連れ去られたようです。それを聞いた宮廷が、何か対処しようとするとシルヴァチェインがそれを遮り、「ここは我々が引き受けよう。君たちは、急いで深階に向かう準備を」と言って、立ち上がります。これでプロローグは終了です。通常通り、王国フェイズを行ってください

●出発

出発する前に、シルヴァチェインが一言かけてきます。

「どうやら『夢』は、キミたちの記憶を媒介にして、迷宮化を起こしているようだ。もしかすると、以前現れた私の偽物のように、キミたちの親しい誰かの姿を借りた怪物が現れるやもしれぬ。油断は禁物だ」

その後、「ニーニアンの住処」まで再び移動します。この処理は、『邪神の見る夢（前編）』の「出発」と同様に行ってください

迷宮フェイズ

この迷宮は、深階のアモンの体の中です。2クォーターが経過するたびに、GMは各PCに1回ずつ1D6を振らせ、右ページの「歪んだ夢表」の結果を適用してください。迷宮の様子は「迷宮風景表」の「水域風景表」を使って決めると良いでしょう。まずは、入り口であるC1の描写を読み上げましょう。

●A１：下り坂

描写：迷宮は、今度は下方に続いている

●A２：夢の騎士

描写：不意に星の灯りが消え、宮廷にざわめきが起こる。そこで、キミは不思議な出来事に気がつく。ざわめきの中に、しゃべっていないはずのキミの声が聞こえる！

イベント：宮廷全員は、1D6を振ってください。もっとも高い目を出した人の偽物が現れ、闇に紛れてPCたちを襲います。残りのPCは、〔武勇〕で難易度[もっとも高い目を出したPCの〔武勇〕＋7]の判定を行ってください。失敗したものは、《HP》が半分になり、もっとも高い目を出したPCへの「不信」の《敵意》が1D6点上昇します。偽物は、まるで本物のPCしか知らないようなことまで知っており、それを吹聴します。そして、「私は『夢』。『夢』を通じて、すべてを見聞きし、すべてを把握している。本物よりもの本物らしい。それが私だ」と言って気配を消します

●A３：岸壁

描写：キミたちは、ほとんど垂直な壁を登り終えた。ここらで少し休憩しようか

●B１：生け贄の牢獄

描写：「陛下ではありませんかッ!?」

通路の奥から聞き覚えのある声がする。声の聞こえた方を見ると、そこには、手枷をはめられた少女……星術師のホクトの姿があった

イベント：ホクトは、PCたちに命からがら逃げてきたことを伝え、他の民が捕らわれている場所に案内します。PCたちが、その場所へ向かうと、そこには、捕らえられた民とアリィ、そして彼女に寄り添うようにホクトの偽物がいます。互いの姿を確認すると、2人のホクトは「偽物め！　アリィ姫（陛下）から離れろ！」と叫びます。民やアリィも混乱しています。PCたちは、どちらが偽物なのかを見抜かなければいけません。

PCがホクトの知らないようなことを質問すれば、本物のホクトは「分かりません」と答え、偽物は自信満々で答えます。PCたちがホクトを見分ける他の面白い方法を見つけたなら、GMは、それを採用してもよいでしょう。実プレイ時間で5分以内に偽物のホクトを見抜ければ、偽ホクトは、B2の方角へ去ります。アリィは、最後の戦闘で1回だけ【人体迷宮化現象】を宮廷のために使ってくれます。見抜けなければ、偽ホクトは、アリィと《民》1D6人を殺して、B2の方角へ去ります

●B２：アモンの寝床

描写：そこには、無数の触手を生やしたタコのような生き物とホクト……の偽物がいた。「我の眠りを乱すな」

偽ホクトが叫ぶ。すると、同時に無数の深人たちが現れた。最後の戦闘だッ!!

イベント：【アモン】は、「眠り」のバッドステータスを受けています。【アモン】の「眠り」が解けると、【夢の騎士】や【エルフ】、【淫魔】たちは消滅します

●B３：王国の夢

描写：暗い通路が、急に明るくなる。

「おかえりなさい！　王様！」

民の暖かい笑顔が、キミたちを迎える。ここは紛れもなく、キミたちの王国だ

イベント：もちろん、この部屋は王国の『夢』に過ぎません。しかし、PCたちは、この幸せな風景が、『夢』であることをにわかには信じられません。宮廷全員は、〔才覚〕で難易度11の判定を行ってください。成功したキャラクターは、我に返り、キャンプを行うことができるようになります。判定に1人失敗するたびに、1クォーターが経過します、また、失敗したキャラクターが1人でもいる限り、他の部屋に移動できません

●C１：虚孔

描写：「さて、着いたわよ」

宮廷が、ニーニアンの口の中から、恐る恐る出てくると、目の前に真っ暗な空洞が続いていた。彼女は、宮廷を口の中に隠すと、迷宮の壁をすりぬけ、深階まで堕ちたのだ。

「これが邪神アモンよ」

宮廷たちがいくら目をこらしても、例の『夢』の気配以外を感じることはできない。

「目の前の穴があるわね。それが、アモン……正確には、アモンの殻の入り口よ。アイツは、その中で、眠りについているわ」

●C２：夢の防人

描写：「待ちかねたぞ」

そこには、過去にキミたちが倒したはずの、怪物の群れが待ちかまえていた

イベント：この部屋にいる怪物たちは、すべて【人類の敵】と【死ねない体】のスキルを修得しています

●C３：暗い道のり

描写：暗い道のりが続く。この通路は、上に向かって緩やかに傾斜しているようだ。通路の奥からは、賑やかな声が聞こえてくる

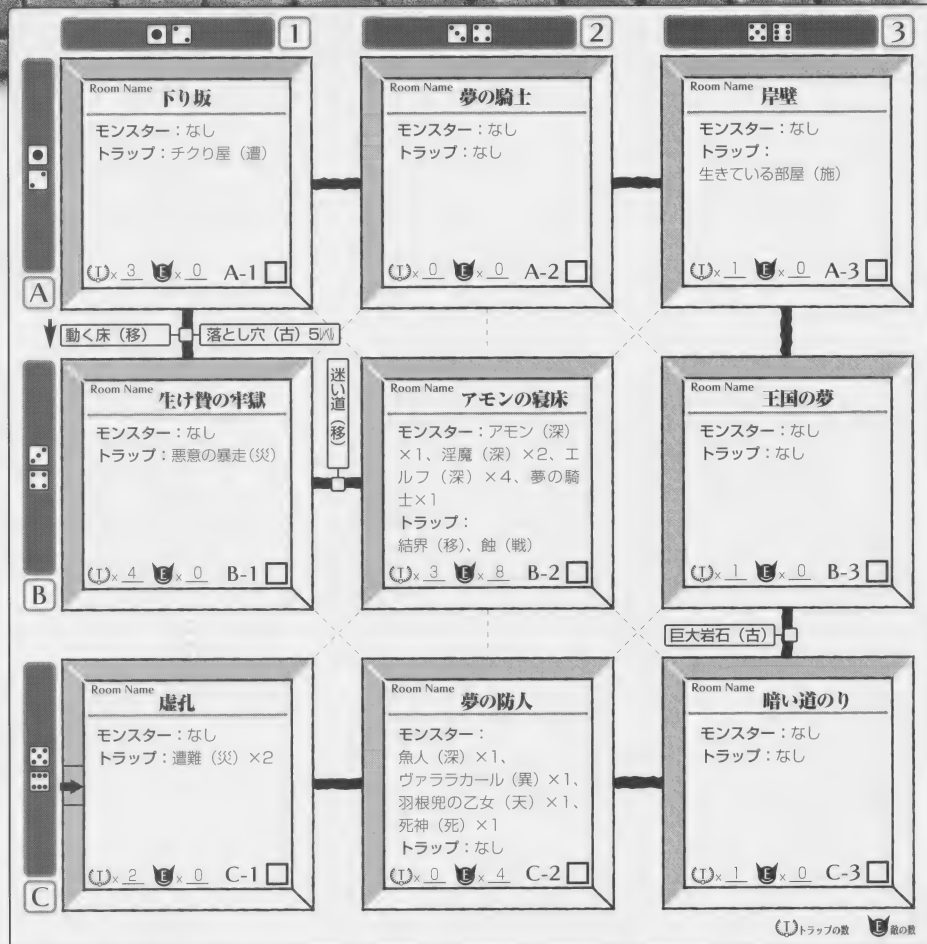
エピローグ

キミたちは、邪神の復活を阻止し、王国の危機を救った。民はキミたちを褒め称え、結果的に王国の結束はより堅いものとなった。キミたちの偉業は、この国の誇るべき歴史となり、伝説となるだろう。

しかし、キミたちの王国の歴史は、まだ始まったばかり。これからも、多くの困難と冒険が待ち受けているだろう。剣をとり、民を率い、希望を燃やし続けるのだ。いつか迷宮を征服する、その日まで！

Ammon's Shell

アモンの殻内

シナリオの目標：邪神のアモンの眠りをとき、王国を歪んだ『夢』から解放する

ダンジョン概要：巨大な貝の邪神、アモンの殻の中。その中は、アモンの見る夢で満たされている。牢獄には、アモンの滋養となるべく運ばれた王国の民や逸材がいる

●シナリオの傾向
このシナリオは、キャンペーンの最終話用につくられており、戦闘は非常に厳しいものとなっている。GMは、その旨を十分に伝えておく必要があるだろう

●シナリオの再挑戦
このシナリオは、基本的に再挑戦が不可能になっている。アモンを倒せずに、王国に帰還した場合、王国とあたり一帯は、邪神の夢に飲み込まれ、深人たちの前線基地となる

●アズライトについて
『迷宮クロニクルVol.3』収録の『キングダム・チェイス』を遊んでいない場合、別の悪役を用意する必要がある。過去に遊んだ敵キャラクターの中で、PCたちが覚えていそうなキャラクターを選ぼう

●ホクトやアリィについて
ホクトとアリィは、それぞれ『迷宮クロニクルVol.2』収録の『星に願いを』と『笑わないお姫様』に登場するNPCである。これを遊んでいない場合、王国にいる適当な逸材がさらわれたことにするとよいだろう（たとえば、『花冠の戴冠式』を遊んでいるなら、タンジェントなど）

●夢の防人
この部屋に登場するモンスターは、過去のシナリオの支配者的存在である。それぞれ、【魚人】が『迷宮洪水注意報』、【ヴァララカール】が『思い出の迷い道』、【羽根兜の乙女】が『星に願いを』、【死神】が『キングダム・チェイス』に登場している。それらのシナリオを遊んでいない場合、自分たちが遊んだシナリオの支配者を、適宜強化しつつ、配置すること

●生け贄の牢獄の解法
ホクトの偽物を見抜くには、A2の「夢の騎士」の部屋のイベントが重要である。彼の捨て台詞を印象づけさせないと、まずPCたちは、偽ホクトを見抜くことはできないだろう。念のため、別の可能性を幾つか例示しておくと、たとえば、ホクトに《好意》を持っているという奇特なPCがいた場合、〔魅力〕で難易度9の判定に成功すれば、見分けることができるようにしてもよいかもしれない。また、PCたちが、「両方を攻撃する（殺す）」などの過激な手段をとった場合、ホクトを犠牲にすることで、《民》やアリィ救えるようにしてもよいだろう

●最後の戦闘
【アモン】は敵側の本陣、【蝕】は後衛に配置すること。それ以外は自由に配置してよい。【アモン】や【夢の騎士】は、不確定名のルールを使用してみよう

●歪んだ夢表
⚀：配下が『夢』に飲み込まれる！　〔才覚〕で難易度9の判定に成功しないと、自分の《配下》が1D6人、B1の「生け贄の牢獄」に捕まってしまう
⚁：悪夢のささやき。〔魅力〕で難易度9の判定に成功しないと、自分の《好意》の値の中で、もっとも高い値がついているキャラクター全員に対する《敵意》が1点上がる
⚂：周囲で、重度の迷宮化現象が発生。〔探索〕で難易度9の判定に成功しないと、好きなキャンプハプニング表を選んで2D6を振り、その結果に従う
⚃：死んだ怪物たちの襲撃。〔武勇〕で難易度9の判定に成功しないと、自分の《HP》が1D6点減少する
⚄：王国での戦闘が激化！　〔軍事レベル〕で難易度11の判定に成功しないと、王国に残した《民》が2D6人減少する。《民》がいない場合、ランダムに選んだ施設1個が破壊される
⚅：悪い『夢』ばかりではない。自分の未来の可能性がかいま見え、希望が満ちる。《気力》1D6点を獲得する

モンスター／死霊

レベル 15 **アズライト**

武勇 5　射程 2　威力 2D6+3　回避値 11　HP 50
性格 狡猾　素材 魔素、情報

【困惑（モ）】【希望喰い（モ）】
【屍学（モ）】（常駐）戦闘中、効果を発揮する。自軍の【死なない体】を修得しているモンスターの性格を「狡猾」に変える。また、自軍の【死なない体】を修得しているモンスター全ての威力が2D6点上昇する

国ひとつを滅ぼしたこともある、恐るべき吸血鬼。周囲の人々を死へと誘う、死の世界の使いともいうべき存在

M-S015　迷宮キングダム　illustration.KIKUCHI KATSUNORI

NPC

レベル ? **夢の騎士**

武勇 ?　射程 ?　威力 ?　回避値 ?　HP ?
性格 狡猾　素材 魔素

<?・?>?レベル
〔才覚〕？　〔魅力〕？　〔探索〕？　〔武勇〕？
【夢人（モ）】（補助）戦闘中、ラウンドの最初に好きなキャラクター１体を選ぶ。クラスやジョブ、レベルや能力値、副能力値、スキル、アイテムが、すべてそのキャラクターと同じになる（ダメージや消費した数値は回復しない）

邪神の見る『夢』が生み出した守護者。その姿は変幻自在

Cha-014　迷宮キングダム

モンスター／深人

レベル 20 **アモン/Ammon**

武勇 10　射程 2　威力 5D6　回避値 9　HP 100
性格 奇妙　素材 魔素、鉄

【鬼神の一撃（モ）】【貫通（モ）】【人類の敵（モ）】
【無力化（モ）】（常駐）自分が何かのスキルやアイテムの対象になったときに、自分の《ＨＰ》を１Ｄ６点消費すれば、その効果を無効にできる
【乱れ撃ち】（支援）射程内の好きなキャラクターを３体まで選ぶ。そのキャラクター全員を１回ずつ攻撃できる

封印されし邪悪な神。永遠に近い時間をまどろみ続ける

M-S016　迷宮キングダム　illustration.HAYAMI RASENJIN

迷宮の歩き方

迷えるGMはらしゅーの手記をつづったこのコーナー。はらしゅー、今月は、コンベンションで、迷宮キングダムに挑戦！　だけど、ちょっぴり失敗しちゃったみたい。その失敗談と改善方法を紹介するぞ！

この手記の主・はらしゅー。RPG歴10年、GM歴は7年。本人としては歴戦の勇者のつもり。

コンベンションで失敗

実は最近、仲間内でのキャンペーンも好評のうちに終了したし、**コンベンション**で『迷宮キングダム』のGMに挑戦してみた！　だけど、無惨にも失敗しちゃったんだよなぁ。

自分でいうのもなんだけど、**カードをスリーブに入れたり**、「やっぱり王国をつくるのが楽しいゲームだから」と、**短めのシナリオを２本用意したり**、準備は結構がんばったと思う。でも、準備でがんばりすぎて、慢心したかな。自分のマスタリングミス……ではないと思うんだけど、楽しめなかったプレイヤーが出てしまって……。**正直、胸が痛い**。

ベテランさんと初心者さん

初めて参加するコンベンションだったけど、GM紹介もうまくいって、４人のプレイヤーさんが集まってくれた。みんな、ノリもよさそうだし、RPGは結構遊んでる感じ。これなら、大丈夫かな……と安心したのもつかの間。**いきなり、問題が発生してしまった**。

「敵のとこまで駆け込んで……【だんびら】で攻撃しまーす！」

「いや、**まずは、俺が銃で攻撃したいんで**、先に行動させてもらえる？」

「あ、はい。分かりました」

「でも、今のままだと、【星の欠片】が届かないんで、**ニンジャの人、前進してくんないかな？**」

「あ。**えーと……はい**」

そう。『迷宮キングダム』をやりこんでる人が場を仕切っちゃったんだ。他の人は、『迷宮キングダム』が初めての人ばっかりだったんで、最初は色々ルールのサポートとかしれくれて、助かるな～なんて思ってたんだけど……。結局、ゲームの最初から最後までずぅ～っとその調子で。ゲーム終了後に、「**もっと自由に動きたかった**」とか「**なんか指図されてる感じがした**」とか言うプレイヤーさんもいたりして。結構険悪な空気になっちゃったんだよなぁ。**くぅ～（涙）**。

色々できるのも考え物？

まぁ、ルールに詳しいプレイヤーさんが、そうじゃないプレイヤーさんに教えすぎちゃうってのは、別に**『迷宮キングダム』だけの問題じゃない**。他のRPGでもよくあることだ。

でも、『迷宮キングダム』の場合、結構**選択肢が多い**から、初めての人が迷っちゃうんだよ。だから、**経験者は教えてあげたくなる**んだろうし。**悪気とかじゃないんだよね**。だから余計に……

コンベンション用ハウスルール

まぁ、いつまでも悔やんでいても仕方ないので、考えてみたのが、**コンベンション用ハウスルール**。とにかく、『迷宮キングダム』は、色々なことができるゲームだから、ちょっと制限してみたらいいのかも、と思ってつくってみました。それが、この「**席順ルール**」なのだ！

まず、**戦闘だろうが、王国フェイズだろうが**、とにかくあらゆる局面で、PCたちが行動する場合は、**GMの隣から席の順番にしか行動できなくする**、というモノ。このとき、GMの左隣から時計回りでいくか、右隣から反時計回りでいくかは、**その都度自由に選べる**。もしも、どーしても、他の人の後に行動したい場合は、**《気力》を１点使えば、待機できる**ことにする。

あんまり『迷宮キングダム』を遊んだことない仲間内で試してみたけど、これだけで、大分、**ゲームが簡単になる**。いつものキャンペーンの面子でも遊んでみたんだけど、「**これはこれで、戦術を練るのが面白い**」って話だった。

それに加えて、基本ルールブックにも書いてある「戦闘中の各キャラクターの行動に関する最終的な決定権は騎士が持つ」とかの、**各クラスの権限**に関するルールを意識しながら、マスタリングしてみた。やっぱり、自分に関係する分野で必死で考えるのを見てると、宮廷っぽくていい感じ。仲間の評判も良かったんで自信も取り戻してきたし。今週末は、コンベンションにリベンジしてみようかなッ！

あなたのお便り募集！

迷宮クロニクルでは、みなさまのお便りを募集しています。以下のような投稿を募集しています。

●自作シナリオ：自分たちが遊んだことのある自作シナリオを募集します。「花冠の戴冠式」や「迷宮洪水注意報」など、既存のシナリオの書式を参考にしてください。
●王国設定：実際に自分たちで育てた王国や、PCの敵や味方として登場する新たな列強国家などの設定を送ってください。
●追加データ：新しいジョブ、アイテム、施設、モンスターなどの新しいデータ・設定を募集します。

上記以外にも、今後迷宮キングダムでやって欲しいこと、プレイリポートや質問などございましたら、お送りください。みなさまの投稿をお待ちしております。

投稿規定

・投稿には住所・氏名を必ず併記してください
・投稿された内容および権利のすべては、冒険企画局に帰属するものとします。また、投稿していただいた内容は、冒険企画局の判断で、修正や変更を行う可能性があります。あらかじめご了承ください。
・投稿された内容は、迷宮クロニクルシリーズや今後発表される可能性のあるサプリメント、迷宮キングダムの公式ウェブサイトなどで取り上げることがあります。
・投稿は返却しません。コピーが必要な場合は各自でコピーをとってください。

メールでの投稿も受け付けています。詳しくは下記のウェブサイトで確認してください。
http://www.bouken.jp/product/makeyou/

あて先　〒178-0063　東京都練馬区東大泉3-29-21
冒険企画局「迷宮キングダム投稿」係

優秀な投稿者には、今までに配付された特典シナリオをプレゼント。優秀作品の発表は発送をもってかえさせていただきます。

私はアリスティイドを振り上げた。
狙わなければならないのは、僅かな瞬間。彼の者の鼻先が現れたその瞬間だ。
部屋に敷き詰められた石畳が、それ自体が水面であるかのごとく、波打ち、歪む。
その波紋の中央に、何かが現れようとする。禍々しくも荘厳な、あの者の鼻先が、黄色に塗装された金属の輝きが姿を現す。
私はこの瞬間を待っていたのだ。
波紋の中心に向かって、私はアリスティイドを投げた。
押し寄せる力とそれを妨げようとする力がぶつかり合い、部屋の床は水しぶきのごとく跳ね回る。
噴水の愛らしい彫刻も砕け散り、本物の水しぶきを散らす。
私は部屋の天井近くに浮かんだまま、騒ぎが収まるのを待った。もし、私が狙いを誤っていたならば、彼の者は姿を現してしまう。
1ミジュン、2エンロール、3マリアンヌ。早計を避けるため、私は心の内でペイズルを数えた。……何も起こらない。部屋の中には静けさが戻りつつある。
どうやら、私は仕事を達成したらしい。
我らが敵対者、彼の者の進行は妨げられたのだ。
ならば現場に長居は無用だ。帰還し、報告書の作成を行わなければならない。
私は再び昇降機を使うべく、現場を後にした。

「……なんだったんですの?」
「……判りません。床が光ったところまでは見ていたんですけど、その後、僕もはじき飛ばされちゃいましたから……」
「あーあ。広場、無茶苦茶になってもうたなあ」
「うむ。戦の跡さながらだな」
「……まだ作ったばかりですのに」
「カチューシャ様……」
「スタニスラフ、処刑点5点!」
「なんで僕が!?」

ようやく宿舎にたどり着いた私は、宿舎備え付けのバスタブで水浴に興じた。一仕事終えた後の爽快さは、私たちも彼の者たちも、現場の原住民たちにしても変わらぬものだろう。そう、考えながら。

仕事の時間　了

私は噴水の彫刻に腰を下ろし、
持参したエーテルを摂取することにした。

この小説は22ページから始まります

る、ということも可能性としてはあり得る。その際には対応せざるを得ないだろう。警戒だけは怠るまい。

　それはそれとして、指定された座標とこの部屋は僅かにずれている。首を巡らせると、部屋の隅に扉を発見した。私は扉を抜け、指定の座標を目指すことにした。

　この昇降機と指定の座標の間には通路が存在している、ということは確認済みだ。この確認を怠った担当者が強いられる苦労は、『聖バイリヤードの躊躇い』の例しを引くまでもない。

　通路は枝分かれもしておらず、天井も高かった。仕事はきわめて順調だ。

「鳩が憩う広場なんて、素敵ですわ。民たちも喜びます。大量の予算を投入して作った甲斐があるというものです」
「そうですね、カチューシャ様」
「いつか勇者様と一緒に、我が国の広場をそぞろ歩きたいものですわ！」
「あっはっは。相変わらず、幸せなお人や」
「ん？　なにやら広場の方が騒がしいようだが」
「民たちも鳩を見に来ているんじゃないですか？」

　私はいよいよ現場に到着した。昇降機の部屋に比べれば幾分広く、見通しのよい場所だ。部屋の中央には噴水があり、愛らしい造形の彫刻がこれを飾っている。宿舎に備え付けのバスタブも、この噴水ほどに広ければ、水浴の楽しみが増すのだが。昇降機に紛れ込んでいたワリアヒラのひとつが、いつのまにやら私に先んじて、噴水の水をついばんでいる。

　愛用の光学式グリエチレン時計を確認すると、時間には幾らかの余裕があるようだ。これも的確で迅速な行動の賜だ。仕事の遂行において、緊張感は欠かせぬものではあるが、過度の緊張は失敗に繋がる。即ち、仕事の時間までに私が行うべきは、くつろぎ、己の精神を落ち着かせることだ。

　私は噴水の彫刻に腰を下ろし、持参したエーテルを摂取することにした。メニャンルゥルスの粒子が3番目の尾羽の56系から吸収され、私の気持ちを安らげる。

「……なんですの、あれは」
「鳩とちゃうの？」
「リリィ、処刑点1点」
「なるほど、くちばしもあり、羽もあり、仕草なども鳥類のそれだな。あれが鳩か」
「神官のあなたが、天使を見誤ってどうしますの!?　テオドラ、処刑点3点」
「……なんでうちの広場に天使がいるんです？」
「私が聞きたいですわ！」

　予想通り、この場所には原住民がいた。くつろぐ私を遠巻きにして、多くの個体がこちらを伺っている。向こうが敵対的な行動を取るのであれば、排除するのもやぶさかではないが、今のところその様子はない。

　時間はまだあるし、エーテルも残っている。もうしばらくは、この束の間の余暇を楽しみたいものだ。

「あれは、取立人と呼ばれる天使ですね。……どうしましょう？」
「今のところ、敵対的な行動をとる様子はありませんわね……」
「決まっているだろう！　先手必勝……(むぎゅう)」
「か、勘弁して下さい、テオドラさん！」
「私たちに対して取立人を出すようなら、そのゲームマスターをどうにかした方が早いですわ」
「ゲームマスターってなんやろ？」
「じゃ、じゃあとにかく、穏便にいきましょう」
「相手がどういうつもりかが重要ですわね……」
「あ、リリィさん、テオドラさんを押さえておいてください」
「めんどいなー」
「(むぐむぐ)」

　さて、いよいよ刻限が近づいてきている。憩いの時間は終わりだ。原住民達はあいかわらず私を遠巻きにしているが、特に気にかける必要はないだろう。

　私は立ち上がり、愛用の得物であるアリスティイドを構える。

「な、なんだか槍っぽいものを構えましたよ!?」
「……仕方ありませんわね、迎撃の準備をいたしましょう。リリィ！　あなたも準備なさい！」
「えー」
「逃げたりしたら、処刑点10点を与えますわよ！」
「えー」
「スタニスラフ、テオドラの縄を解きなさい」
「は、はい……ん？」
「なんですの、この音は……？」

　床が私の身体に振動を伝えてきている。噴水の水が、波立つ。低い鳴動音が辺りを満たし、私を取り巻く原住民達も落ち着きをなくしている。

　床に幾筋もの溝が生じる。溝は青白い燐光の輝きで光る。私は天井すれすれまで飛び上がる。燐光を放つ溝は、丁度噴水を中心にして、床に禍々しい紋様を描いていた。

　燐光は強さを増し、鳴動音も大きくなり続けている。

　来る。

オープンダイス王国に現れた奇妙な人物の目的は？

Open Dice Kingdom

仕事の時間

作：池田朝佳（冒険企画局）

　私が急な仕事を申し渡されたのは、その日の業務が終了し、宿舎に帰還する準備を始めた瞬間のことだった。他にも手の空いている者はいるだろうに、何故、この仕事が私に与えられたかまでは判らない。上司と私の階梯は遥かフォマルハウトの隔たりで、その考えなど私の推測の域を越える。探査機で測ろうにも、結晶屈折率が違いすぎる。仕事の内容を告げる上司の体表の白と赤を眺めながら、単なる気まぐれと理解することにした。その理解でまったく問題は生じない。

　というわけで、この仕事に赴くことになった私の機嫌は良いとは言えなかった。とは言え、仕事そのものと私の感情はまったく別のもの。仕事に私情は挟まない。仕事であるからには、誠実に遂行する。私が常々心がけていることだ。

　仕事の現場に赴く前に、宿舎に立ち寄った私は、仕事着としてグリゴーリーを選んだ。やはり、紫陽花クラスのものは出来が違う。

「カチューシャ様」
「なんですの？　スタニスラフ」
「広場に鳩が迷い込んでいましたよ」
「あら、珍しいですわね」
「鳩が出現したと聞いたが、まことか？」
「ええ、テオドラさん。噴水のところにいますよ」
「それは吉兆に違いない」
「まあ、本当ですの？」
「では、早速、戦の準備を整えよう！」
「いやいやいやいや」
「鳩は丸焼きにすると美味いんよ」

　上司より手渡された資料によると、現場に赴くルートには直通の昇降機が存在している。ただし、私の権限で使用可能かは微妙なところだ。申請書による申し込みなど行っていては、15ポリオレー程も待たされることになる。そこで、担当者を調べてみると、知っている名だった。交渉の余地はある。3ポイントのエーテルと、後日、撞球に付き合うことを約束し、彼の担当する昇降機を使わせて貰うことができた。私は営業職ではないが、維持しておけば有利に働く関係というものは、やはりある。

　担当者に礼を告げ、早速、昇降機に乗り込む。目的の場所を入力し、扉を閉じようとした瞬間、昇降機の内部に、いくつかのワリアヒラが紛れ込んだ。ワリアヒラにとって現場が住み易い場所とは思えなかったが、私の仕事の支障になるわけではない。放っておこう。

　現場までの時間は約6ハイドレート。私の仲間の多くは、この時間の長さに苛立ち、性質の中に攻撃性を内在させてしまう。そして、その攻撃性のままに、現場で出会ったの原住民たちとの戦闘行為に及んでしまうのだ。私も充分に気を付けなければならない。仕事に感情を持ち込まないという私の主義に反するし、不必要な戦闘行為は常に事故の原因となる。仕事は常に冷静に行いたい。

「それにしても、その鳩はどこから迷い込んできたのかしら？」
「そういえば、広場に続く扉はみんな閉まってましたね……」
「誰かが扉を開けた隙に、入って来たのかもしれんよ」
「まだいるかどうかは判りませんが、見に参りましょうか」
「よし、捕まえて丸焼きや」
「いやいやいやいやいや」

　昇降機内の光点が激しく点滅し、ブザーが鳴り響く。現場に到着したのだ。昇降機の扉が開くと、ワリアヒラが飛び出していった。勝手に入ってきたというのに、狭い空間には飽き飽きしていた……といったところだろうか。周囲に原住民がいたならば、憂さ晴らしの対象にされたことだろうが、生物の気配はないようだ。私も折り曲げていた身体を伸ばして、昇降機の外に出る。

　昇降機の大きさに比例して狭い部屋だったが、天井にしろ床にしろ、清掃がなされていた。今は姿がみえないが、ここに住む生物がいるのだろう。私は十分に落ち着いており、こちらから戦闘行為を行うつもりはないが、先住生物から攻撃をしかけてく

迷宮クロニクル

Vol.4 モンスター？ モンスター!!

ISBN4-9901230-8-5
C0076 ¥1505E

迷宮クロニクルとは？

迷宮クロニクルとは、シニカルポップ・ダンジョンシアター「迷宮キングダム（HOBBY BASE刊）」をサポートするサプリメントのシリーズです。ランドメイカーたちの冒険をより楽しくしてくれる、ジョブ、アイテム、施設、トラップ、モンスターなどの追加データに加え、シナリオ２本を収録しています。さらに、追加データをカード化して付属。また、描き下ろしコミックでまよキンの世界を紹介しています。
※この商品は「迷宮キングダム」がないと遊ぶことができません。

コンポーネント

本体22ページ、付属カード18枚
カード内訳（ジョブスキル２枚、NPC2枚、モンスター14枚）

コミック「Open Dice Kingdom」

遂にあの人がコミックに登場！　宮廷は、失われた魔剣を取り戻せるか!?　そして、今回の小説は、シナリオ執筆でおなじみの池田朝佳！　王国に訪れたうろんな客の目的は!?

追加ジョブ「猛獣使い」「刀匠」

今回は、支援系追加ジョブを２つ紹介！　１つはモンスターを操る専門家「猛獣使い」。そしてもう１つは業物の作り手「刀匠」だ。あなたの宮廷を強化しよう!!

シナリオ２本

クロニクルキャンペーンもいよいよクライマックス！　７レベル用、８レベル用のシナリオを２本掲載だ。凶悪モンスター軍団の前に、王国は最大の危機を迎える！

そしてもちろん、大量モンスターデータに加え、それに関するルールも収録。ほかにもカードやコラムなど、とにかく、色々詰まった迷宮おもちゃ箱だ。今回も、お見逃し無く！

価格：1580円
（本体1505円+消費税75円）

発行：
HOBBY BASE
〒111-0051 東京都台東区蔵前3-13-13 NRビル8F
TEL：03-5822-5081

HOBBY BASE®